Unearthed Arcana 2025
Арканное обновление

Этот документ для теста является частью серии статей «Unearthed Arcana», представляющих материалы, предназначенные для будущих книг. Материалы здесь используют правила из Книги игрока 2024 года.

Оригинальный документ можно посмотреть на DnDBeyond.

Остальные документы Unearthed Arcana можно бесплатно посмотреть на моём Boosty.

Версия документа 1.0 и последний раз редактировался 29 июня 2025 года.

Для того, чтобы улучшать документ, вы можете заняться комментированием ошибок на Google Диске. Если вы нашли ошибку, опечатку, проблему вёрстки, то просто выделите проблемное место и дайте пояснение.

Узнайте больше на YouTube

Чтобы узнать больше о дизайне, представленном в этой статье, мы приглашаем вас посмотреть видеоролики о нём на YouTube Dungeons & Dragons.

Что внутри?

Этот документ представляет 6 новых подкласса для: воина (арканный лучник), монаха (мастер тату) и волшебника (вызыватель, очарователь, преобразователь и некромант).

Это тестовый материал

Эта статья представлена для теста и обратной связи. Опции здесь являются экспериментальными и находятся в черновом виде. Они не являются официальной частью игры. Ваша обратная связь поможет определить, примем ли мы их официально.

Как протестировать этот материал. Мы приглашаем вас попробовать этот материал в игре. Чтобы использовать его, вы можете либо включить его в свою кампанию, либо провести 1 или несколько специальных плейтест-сессий. Для таких сессий вы можете создать собственное приключение или использовать короткое приключение из источника, такого как Приключения на Бесконечной лестнице.

Уровень силы. Опции персонажа, представленные здесь, могут быть более или менее сильными, чем опции в Книге игрока 2024 года. Если дизайн пройдёт тест, то его мощь будет скорректирована до желаемого уровня перед публикацией. Это означает, что опция может быть более или менее сильной в своей финальной версии.

Обратная связь. Лучший способ оставить нам обратную связь по этому материалу — заполнить опрос, который мы опубликуем на D&D Beyond. Если мы сделаем этот материал официальным, то он будет доработан на основе вашей обратной связи и затем появится в книге по D&D.

Предоставление обратной связи по этому документу — один из способов помочь сформировать будущее D&D!

Подклассы

В этом разделе представлены следующие подклассы: арканный лучник, мастер тату, вызыватель, очарователь, некромант и преобразователь.

Арканный лучник (воин)

Зачаровывайте магией боеприпасы

Арканный лучник изучает уникальный эльфийский метод стрельбы из лука, который вплетает магию в атаки, создавая сверхъестественные эффекты. Первые арканные лучники сторожили свои общины, зорко высматривая опасности и используя пропитанные магией стрелы, чтобы побеждать монстров и захватчиков. Со временем представители других видов освоили мистические эльфийские приёмы сочетания магии с искусством стрельбы и расширили их использование на самые разные дальнобойные типы оружия, применяя эти таланты в жизни приключенца.

Примечание дизайнера: Обновление арканного лучника

Вот основные обновления этого подкласса с момента его появления в UA Арканные подклассы:

- **Странствующий выстрел** теперь применяет ту же стрелу, но совершает новый бросок атаки.
- **Магические боеприпасы** — новое умение, позволяющее наделять боеприпасы магическими эффектами, которые можно использовать и вне боя.
- **Выстрел всегда наготове** теперь доступен на более позднем уровне (с 7 на 10), но всегда восстанавливает одну потраченную кость *Арканного выстрела*.
- **Арканный взрыв** — новое умение, добавляющая дополнительный эффект к умению *Упорный*.
- **Мастерские выстрелы** теперь позволяют перемещаться и атаковать.

Уровень 3: Знания арканного лучшника

Вы изучаете основы магической теории и тайны природы, получая следующие эффекты:

Заговор. Вы знаете один из заговоров — Искусство друидов или Фокусы. Заклинательная характеристика для этих заговоров Интеллект.

Навыки. Вы получаете владение навыками Аркана и Природа. Если у вас уже есть владение одним из этих навыков, то вместо него выберите любой другой навык по вашему выбору (или 2 навыка, если у вас уже есть оба).

Уровень 3: Арканный выстрел

Вы учитесь наполнять некоторые свои выстрелы особой магией.

Варианты арканного выстрела. Вы изучаете 2 варианта *Арканного выстрела* из раздела «Варианты Арканного выстрела», приведённого далее в описании этого подкласса.

Дополнительный вариант *Арканного выстрела* вы изучаете, когда достигаете 7, 10, 15 и 18 уровней воина. Каждый раз, когда вы изучаете новый вариант, вы можете заменить один из уже известных вам вариантов другим.

Применение арканного выстрела. Один раз за ход, совершая дальнобойную атаку оружием со свойством боеприпасы, вы можете применить к этой атаке 1 из ваших вариантов *Арканного выстрела*. Решение о применении принимается, когда вы попали по существу и нанесли ему урон, если только описание варианта не требует иного.

Применять это умение вы можете количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз). Все потраченные применения восстанавливаются после короткого или продолжительного отдыха.

Кость арканного выстрела. Некоторые варианты ссылаются на вашу кость *Арканного выстрела*, которая является к6.

Спасброски. Если вариант *Арканного выстрела* требует спасбросок, то егосложность равна 8 + модификатор Интеллекта + ваш бонус мастерства.

На более высоких уровнях. Ваша кость *Арканного выстрела* изменяется по мере достижения определённых уровней воина. На 10 уровне она становится к8, на 15 уровне — к10, а на 18 уровне — к12.

Уровень 7: Стренствующий выстрел

Вы научились перенаправлять промахнувшийся выстрел на новую цель. Если вы совершаете бросок атаки оружием со свойством боеприпасы и промахиваетесь, то бонусным действием вы можете вызвать рикошет стрелы по новой цели сразу после промаха. Новая цель должна быть существом, которое вы видите, находящимся в пределах дистанции оружия и в пределах 60 футов от изначальной цели атаки. Совершите бросок атаки против новой цели.

Уровень 7: Магические боеприпасы

Вы учитесь наделять свои боеприпасы магическими эффектами. Действием магия вы можете наделить немагический боеприпас одним из следующих магических свойств и выстрелить им в твёрдую поверхность, которую видите в пределах дистанции оружия. При попадании срабатывает эффект боеприпаса, и он прикрепляется к поверхности на время действия эффекта; когда эффект заканчивается, боеприпас уничтожается.

Применив это умение, вы не можете применять его снова, пока не завершите короткий или продолжительный отдых. Также вы можете восстановить применение этой особенности, потратив применение вашего умения *Второе дыхание* (действие не требуется).

Стрела тьмы. Магические тени заполняют эманацию с радиусом 15 фт., исходящую от боеприпаса, на 1 минуту. Немагические огни в пределах эманации гаснут, а существа в её области получают штраф −5 к проверкам Мудрости (Внимательность) и пассивной внимательности.

Стрела-ключ. Вспышка магии наполняет эманацию с радиусом 15 фт., исходящую от боеприпаса. Из боеприпаса раздаётся громкий стук, слышимый на расстоянии до 300 футов. Любой объект в пределах эманации, закрытый обычным замком, застрявший или запертый засовом, становится открытым или освобождённым. Если у объекта несколько замков, то открывается только один из них.

Лиановая стрела. Из боеприпаса вырастает лиана длиной 60 фт. Вы и другие существа можете карабкаться по ней. Лиана увядает через 10 минут.

Уровень 10: Выстрел всегда наготове

Когда вы бросаете инициативу, вы восстанавливаете 1 потраченное применение *Арканного выстрела*.

Уровень 15: Арканный взрыв

Вы можете оттолкнуть существ от себя с помощью вашего магического мастерства. Когда вы применяете умение *Упорный*, каждое выбранное вами существо в эманации с радиусом 10 фт., исходящей от вас, должно преуспеть в спасброске Силы против Сл. вашего Арканного выстрела или будет оттолкнуто на расстояние до 20 фт. прямо от вас.

Уровень 18: Мастерские выстрелы

Вы используете проворность в своём точном мастерстве стрелка. Когда существо, которое вы видите, промахивается по вам броском атаки, вы можете реакцией переместиться на расстояние до половины вашей скорости от атакующего без вызова провоцированных атак. Затем вы можете совершить дальнобойную атаку против атакующего частью этой реакции, если он находится в пределах дистанции оружия.

Варианты арканного выстрела

Варианты арканного выстрела приведены здесь.

Изгоняющий выстрел. Ваша магия временно изолирует цель на безопасном демиплане. Существо, по которому вы попали, получает дополнительный урон психической энергией, равный 1 броску вашей кости *Арканного выстрела*, и должно преуспеть в спасброске Харизмы, иначе будет изгнано. Пока оно изгнано, существо имеет состояние недееспособный и скорость 0. В конце своего следующего хода цель вновь появляется в покинутом ею месте или, если то место занято, в ближайшей свободной клетке.

Очаровывающий выстрел. Ваша магия временно очаровывает цель. Существо, по которому вы попали, получает дополнительный урон психической энергией, равный 2 броскам вашей кости *Арканного выстрела*, и должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получает состояние очарованный до начала вашего следующего хода, считая очарователем либо вас, либо одного из ваших союзников в пределах 30 фт. от цели (на ваш выбор). Состояние очарованный оканчивается досрочно, если очарователь атакует цель, наносит ей урон или заставляет её совершить спасбросок.

Взрывной выстрел. Вы наполняете боеприпас взрывной силовой энергией. Сразу после того как вы нанесли урон существу, цель и все существа в пределах эманации с радиусом 10 фт., исходящей от неё, получают урон силовым полем, равный 2 броскам вашей кости арканного выстрела.

Ослабляющий выстрел. Ваш боеприпас изнуряет цель. Существо, по которому вы попали, получает дополнительный урон некротической энергией, равный 2 броскам вашей кости *Арканного выстрела.* Цель также должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе получает состояние отравленный до конца своего следующего хода. Каждый раз, когда цель, отравленная таким образом, попадает атакой, она вычитает из общего урона этой атаки значение, равное 1 броску вашей кости *Арканного выстрела.*

Сжимающая выстрел. Ваш боеприпас создаёт цепкие кусты вокруг цели. Существо, по которому вы попали, получает дополнительный рубящий урон, равный 1 броску вашей кости *Арканного выстрела*, и должно преуспеть в спасброске Силы, иначе получает состояние опутанный до начала вашего следующего хода. Цель или существо в пределах её досягаемости может действием совершить проверку Силы (Атлетика) против вашей Сл. *Арканного выстрела*, чтобы удалить кусты и прекратить состояние опутанный.

Пронзающий выстрел. Вы наделяете свой боеприпас эфирными свойствами. Когда вы используете этот вариант, вы не совершаете бросок атаки. Вместо этого боеприпас летит вперёд по линии длиной 30 футов и шириной 1 фут, исходящей от вас, а затем исчезает. Линия игнорирует укрытие, поскольку боеприпас проходит сквозь твёрдые объекты. Каждое существо в линии должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон, как если бы по нему попали, + дополнительный колющий урон, равный 2 броскам вашей кости *Арканного выстрела.* При успехе существо получает половину урона.

Ищущий выстрел. Вы наделяете свой боеприпас способностью находить цель. Когда вы используете этот вариант, вы не совершаете бросок атаки. Вместо этого выберите одно существо, которое вы видели за последнюю минуту. Боеприпас устремляется к этому существу, при необходимости огибая углы и игнорируя укрытие на половину и на три четверти. Если цель находится в пределах максимальной дальности вашего оружия, то она должна совершить спасбросок Ловкости. В противном случае боеприпас исчезает, пролетев столько, сколько сможет. При провале цель получает урон, как если бы по ней попали, + дополнительный урон силовым полем, равный 2 броскам вашей кости *Арканного выстрела*, и вы узнаёте текущее местонахождение цели. При успехе цель получает только половину урона.

Теневой выстрел. Ваша магия застилает взор противника тенями. Существо, по которому вы попали, получает дополнительный урон психической энергией, равный 1 броску вашей кости *Арканного выстрела*, и должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит состояние ослеплённый до конца своего следующего хода.

Мастер тату (монах)

Улучшайте себя магическими татуировками

Черпая вдохновение из различных традиций нанесения узоров на тело, распространённых по всей Мультивселенной, татуированные воины умеют пользоваться силой магии, заключённой в их магических татуировках. По мере роста в воинском мастерстве и проникновении в суть мира эти монахи получают новые татуировки. Они могут изменять форму своих рисунков, открывая широкий набор физических и магических эффектов, чтобы одолеть врагов.

Примечание дизайнера: Обновление мастера тату

Вот основные обновления этого подкласса с момента его появления в UA Арканные подклассы:

- Мастер тату был переработан. За редкими исключениями, татуировки теперь сосредоточены на предоставлении дополнительных умений вместо заклинаний.
- **Тату животных** всё ещё дают заговор, но теперь каждая из опций предоставляет положительный эффект, не связанный с заклинанием 1 уровня.
- **Тату неба** была переработана и теперь позволяет использовать очки духа вне боя.
- **Тату природы** была упрощена: теперь она предоставляет сопротивление урону из небольшого набора вариантов, которые можно менять.
- **Тату монстра** была переработана и получила новые опции.

Уровень 3: Магические тату

Вы получаете магические татуировки, описанные другими умениями этого подкласса. Татуировки появляются на вашем теле там, где вы пожелаете. Раны или травмы не влияют на работу магических татуировок. Изображение татуировки может выглядеть как клеймо, шрамирование, родимое пятно, узор из чешуек или любое другое косметическое изменение.

Если эффект татуировки требует спасбросок, то её сложность равна 8 + ваш модификатор Мудрости + ваш бонус мастерства. Заклинательной характеристикой для заклинаний от татуировок является Мудрость.

Каждый раз, когда вы завершаете продолжительный отдых, вы можете изменить форму одной из своих магических татуировок, заменив выбранный вами вариант из какого-либо списка на другой вариант из того же списка.

Уровень 3: Тату животных

Вы получаете 2 татуировки животных. Выберите 2 татуировки из приведённых ниже вариантов:

Летучая мышь. Вы знаете заговор Пляшущие огоньки. Когда вы тратите 1 очко духа для применения *Терпеливой обороны* или *Поступи ветра*, вы получаете слепое зрение в пределах 10 фт. на 1 минуту.

Бабочка. Вы знаете заговор Свет. Когда вы совершаете прыжок в высоту, вы можете применять свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы, чтобы определить высоту прыжка.

Журавль. Вы знаете заговор Наставление. Когда вы промахиваетесь по существу атакой от вашего *Шквала ударов*, вы получаете преимущество на следующий бросок атаки против этого существа до конца вашего следующего хода.

Лошадь. Вы знаете заговор Сообщение. Когда вы тратите 1 очко духа для применения *Поступи ветра*, ваша скорость увеличивается на 10 фт. до начала вашего следующего хода.

Черепаха. Вы знаете заговор Уход за умирающим. Когда вы тратите 1 очко духа для применения *Терпеливой обороны*, вы получаете бонус +1 к КД до начала вашего следующего хода.

Уровень 6: Тату неба

Вы получаете дополнительную магическую татуировку, изображающую небесное явление. Выберите 1 из следующих вариантов:

Комета. Когда вы совершаете действие поиск, вы можете потратить 1 очко духа, чтобы бросить кость боевых искусств и добавить результат к проверке Мудрости.

Затмение. Когда вы совершаете действие засада, вы можете потратить 1 очко духа, чтобы бросить кость боевых искусств и добавить выпавшее число к проверке Ловкости (Скрытность).

Солнечная вспышка. Когда вы совершаете действие изучение, вы можете потратить 1 очко духа, чтобы бросить кость боевых искусств и добавить выпавшее число к проверке Интеллекта.

Уровень 11: Тату природы

Вы получаете дополнительную магическую татуировку, изображающую природный элемент. Выберите 1 из следующих вариантов:

Шторм. Вы получаете сопротивление одному из следующих типов урона на ваш выбор: холодный, электрический или звуковой. Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых или применяете своё умение *Необычный метаболизм*, вы можете изменить этот выбор.

Вулкан. Вы получаете сопротивление одному из следующих типов урона на ваш выбор: кислотный, огненный или ядовитый. Каждый раз, когда вы заканчиваете короткий или продолжительный отдых или применяете своё умение *Необычный метаболизм*, вы можете изменить этот выбор.

Уровень 17: Тату монстра

Вы получаете дополнительную магическую татуировку, изображающую сверхъестественное существо. Выберите 1 из следующих вариантов:

Бехолдер. В начале своего хода вы можете потратить 1 очко духа, чтобы на 10 минут получить скорость полёта, равную вашей скорости. Пока у вас есть эта скорость полёта, вы можете парить.

Кроме того, действием магия вы можете потратить 1 очко духа, чтобы выпустить 4 луча из своих глаз. Вы можете направить их в одну цель, которую видите в пределах 120 фт., или в несколько. Совершите дальнобойную атаку заклинанием для каждого луча, используя Мудрость ,как заклинательную характеристику. При попадании атака наносит урон силовым полем, равный 1 броску вашей кости боевых искусств + модификатор Мудрости.

Цветной дракон. Когда вы совершаете действие атака в свой ход, вы можете потратить 1 очко духа, чтобы заменить одну из своих атак выдохом магической энергии в конусе 30 фт. Выберите тип урона: кислотный, холодный, огненный, электрический или ядовитый. Каждое существо в области должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон выбранного типа, равный двум броскам вашей кости боевых искусств + модификатор Мудрости. При успехе существо получает половину этого урона.

Ускользающий зверь. Когда вы тратите очко духа, чтобы применить *Шквал ударов* или *Поступь ветра*, вы можете потратить дополнительно 1 очка духа, чтобы частью этого бонусного действия наложить заклинание Отражения.

Тролль. В начале каждого своего хода вы восстанавливаете количество хитов, равное 5 + ваш модификатор Мудрости, если вы окровавлены и имеете хотя бы 1 хит. Любая отрубленная часть тела отрастает после того, как вы завершаете короткий или продолжительный отдых.

Призыватель (волшебник)

Шагайте через пространство и вызывайте существ из пустоты

Вы считаете расстояние и материю лишь гибкими рекомендациями, а не незыблемыми законами. Призыватели черпают силу магии, позволяющей мгновенно перемещать существ сквозь пространство и вызывать их, чтобы они сражались за вас.

Примечание дизайна: обновление призывателя

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в UA Арканные подклассы:

- **Безопасное перемещение** теперь применяется бонусным действием и имеет больше применений.
- **Надёжный призыв** теперь дают призванному существу сопротивление нескольким типам урона, пока у него есть временные хиты.
- **Разделённые призывы** — новое умение, которое позволяет призывать второе существо, когда применяется одно из перечисленных заклинаний призыва.

Уровень 3: Мастер вызова

Выберите 2 заклинания волшебника из школы вызова, каждое из которых должно быть не выше 2 уровня, и добавьте их в вашу книгу заклинаний в дополнение к заклинаниям, полученным за 3 уровень волшебника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы также можете добавить в вашу книгу заклинаний 1 заклинание волшебника из школы вызова. Выбранное заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Уровень 3: Безопасное перемещение

Бонусным действием вы можете телепортироваться до 30 фт. в незанятое пространство, которое видите.

Альтернативно вы можете выбрать пространство в пределах дистанции, занятое существом с размером средний или меньше. Если существо согласно, то вы оба телепортируетесь, меняясь местами.

Вы можете применять это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз) и восстанавливаете все потраченные применения после завершения продолжительного отдыха.

Уровень 6: Дальнее перемещение

Дистанция вашего Безопасного перемещения увеличивается до 60 футов. Кроме того, вы восстанавливаете израсходованное применение этого умения, когда завершаете короткий или продолжительный отдых.

Уровень 6: Надёжный призыв

Когда вы накладываете заклинание школы вызова, чтобы призвать или создать существо, ячейкой заклинания, это существо при появлении получает временные хиты, равные вашему уровню волшебника × 2. Пока у существа есть эти временные хиты, оно получает сопротивление ко всем видам урона, кроме урона силовым полем, некротической энергией, психической энергией и излучением.

Уровень 10: Фокусированный вызов

Получение урона не может прервать вашу концентрацию на заклинаниях школы вызова.

Уровень 14: Разделённые призывы

Когда вы накладываете заклинание Призыв духа аберрации, Призыв духа конструкта, Призыв духа дракона, Призыв духа элементаля или Призыв духа феи ячейкой заклинания, вы можете изменить заклинание так, чтобы оно призывало двух существ вместо одного. Каждое существо одного вида, использует статблок и правила, указанные в заклинании, и проявляется в разных свободных клетках на ваш выбор в пределах дистанции заклинания, но хиты призванных существ уменьшаются вдвое. Если вы теряете концентрацию на заклинании, то оба существа исчезают.

Один раз применив это умение для изменения заклинания таким образом, вы должны завершить продолжительный отдых, прежде чем сможете сделать это снова. Вы также можете восстановить возможность применить её, потратив ячейку заклинания 5 уровня или выше (действие не требуется).

Очарователь (волшебник)

Пленяйте и обольщайте других

Ваша магия туманит или пленит умы. Одни очарователи используют свои умения, чтобы поощрять мир и смягчать жестокость, а другие — ради эгоистичных целей. Большинство занимает промежуточное положение.

Примечание дизайна: обновление очарователя

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в UA Арканные подклассы:

- **Гипнотическое присутствие** заменяет **Раздражительное движение** и было переработано для использования концентрации, освобождая ваши действия на последующих ходах.
- **Расщеплённое очарование** доступно на более раннем уровне (с 10 на 6).
- **Инстиктивное очарование** возвращается и переработано так, чтобы превращать попадание в промах с возможностью перенаправить атаку на новую цель.
- **Ложные воспоминания** возвращается и переработано так, чтобы заклинание Изменение памяти могло нацеливаться на несколько существ.

Уровень 3: Мастер очарования

Выберите 2 заклинания волшебника из школы очарования, каждое из которых должно быть не выше 2 уровня, и добавьте их в вашу книгу заклинаний в дополнение к заклинаниям, полученным за 3 уровень волшебника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы также можете добавить в вашу книгу заклинаний 1 заклинание волшебника из школы очарования. Выбранное заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Уровень 3: Очаровательный собеседник

Каждый раз, когда вы совершаете проверку Харизмы, вы получаете бонус к проверке, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

Вы также получаете владение 1 из следующих навыков на ваш выбор: Обман, Запугивание или Убеждение.

Уровень 3: Раздражительное движение

Сразу после того как вы накладываете заклинание школы очарования, используя действие и ячейку заклинаний, вы можете бонусным действием одновременно совершить действия отход и рывок.

Вы можете использовать это бонусное действие количество раз, равное вашему модификатору интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все израсходованные применения, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Ваши чарующие слова и завораживающий взгляд могут увлечь другое существо. Действием магия выберите одно существо, которое вы видите в пределах 10 фт. от себя. Если цель может вас видеть или слышать, то она должна преуспеть в спасброске Мудрости против вашей Сл. спасброска заклинаний, иначе получит состояние очарованный на 1 минуту, пока не закончится ваша концентрация, пока цель не окажется дальше 10 фт. от вас, пока цель не сможет ни видеть, ни слышать вас или когда цель получит урон.

Пока цель находится под состоянием очарованный таким образом, она получает состояние недееспособный и её скорость равна 0.

Применив это умение, вы не можете применить его снова, пока не завершите продолжительный отдых. Вы также можете восстановить возможность его применения, потратив ячейку заклинания 1 уровня или выше (действие не требуется).

Уровень 6: Расщеплённое очарование

Когда вы накладываете заклинание школы очарования, такое как Очарование личности, которое может быть наложено с использованием ячейки более высокого уровня для выбора дополнительного существа, то считайте, что итоговый уровень заклинания повышается на 1. Вы можете применять это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта, и восстанавливаете все потраченные применения после завершения продолжительного отдыха.

Уровень 10: Инстиктивное очарование

Когда существо в пределах 30 фт. от вас, которое вы видите, попадает по вам броском атаки, вы можете реакцией заставить атакующего совершить спасбросок Мудрости против вашей Сл. спасброска заклинаний. При провале спасброска атака промахивается, и если в пределах досягаемости этой атаки есть другое существо, кроме атакующего, то атакующий направляет эту атаку на то существо, используя тот же бросок атаки. Если в пределах досягаемости несколько существ, то вы выбираете, какое станет целью.

После применения этой реакции вы не можете совершить это снова, пока не закончите продолжительный отдых. Вы также можете восстановить возможность её применения, наложив заклинание школы очарования ячейкой заклинаний.

Уровень 14: Укрепление веры

Вы надёжно очаровываете существ и изменяете их воспоминания. У вас всегда подготовлено заклинание Изменение памяти. Когда вы накладываете это заклинание, вы можете выбрать второе существо в пределах дистанции заклинания, как дополнительную цель.

Некромант (волшебник)

Властвуйте силами смерти и нежити

Вы исследуете космические силы жизни, смерти и нежити. Будучи некромантом, вы учитесь управлять энергией, которая оживляет всех существ. По мере роста вашего мастерства вы обучаетесь с помощью магии высасывать жизнь из существа, превращая его жизненную энергию в волшебную силу. Многие считают некромантов злобными или жуткими, хотя не все некроманты — злые. Тем не менее, манипулирование жизнью и смертью считается табу во многих обществах.

Примечание дизайна: обновление некроманта

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в UA Арканные подклассы:

- **Книга заклинаний некромантии** теперь позволяет накладывать заклинание Поиск фамильяра, чтобы призвать скелета или зомби, а Мрачная жатва теперь восстанавливает хиты нежити на ваш выбор.
- **Неживые рабы** были переработаны для накладыванитя заклинания Оживление мертвецов и предоставляют дополнительные бонусы.
- **Жатва нежити (ранее Тайны нежити)** была изменена: теперь она восстанавливает ваши хиты, когда уничтожается нежить, находящееся под вашим контролем.
- **Повелитель смерти** теперь позволяет создавать всплески некротической энергии, когда хиты нежити опускаются до 0.

Уровень 3: Мастер некромантии

Выберите 2 заклинания волшебника из школы некромантии, каждое из которых должно быть не выше 2 уровня, и добавьте их в вашу книгу заклинаний в дополнение к заклинаниям, полученным за 3 уровень волшебника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы также можете добавить в вашу книгу заклинаний 1 заклинание волшебника из школы некромантии. Выбранное заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Уровень 3: Книга заклинаний некромантии

Тайны некромантии в вашей книге заклинаний даруют вам дополнительные силы. Вы получаете следующие преимущества:

Сопротивление некротической энергии. Вы получаешь сопротивление урону некротической энергией.

Жуткая жатва. Когда вы накладываете заклинание школы некромантии ячейкой заклинания, вы можете выбрать одну нежить, которое видите в пределах 60 фт. от себя. Она восстанавливает количество хитов, равное уровню использованной ячейки заклинания + ваш уровень волшебника.

Фамильяр-нежить. Заклинание Поиск фамильяра появляется в вашей книге заклинаний. Когда вы накладываете это заклинание, вы можеште выбрать одну из обычных форм для фамильяра или одну из следующих особых форм: скелета или зомби (см. приложение Б в Книге игрока для статблока фамильяра).

Уровень 6: Сила могилы

Вы раскрыли новые тайны некромантии и вписали их в свою книгу заклинаний. Пока вы держите книгу заклинаний, вы получаете следующие эффекты:

Стойкость могилы. Когда вы применяете Магическое восстановление, ваша степень истощения, если она есть, уменьшается на 1.

Подавляющий некроз. Урон от ваших заклинаний волшебника и умений волшебника игнорирует сопротивление к урону некротической энергией.

Уровень 6: Неживые рабы

У вас всегда подготовлено заклинание Призыв духа нежити и можете один раз наложить его без траты ячейку заклинания. Каждый раз, накладывая это заклинание, вы можете изменить его так, чтобы его уровень был выше на 1.

Кроме того, когда вы накладываете заклинание школы некромантии ячейкой заклинания и оно создаёт или призывает нежить, эта нежить получает следующие эффекты:

Стойкость нежити. Максимальное и текущее количество её хитов увеличивается на число, равное уровню потраченной ячейки заклинания + ваш модификатор Интеллекта, на время действия заклинания.

Иссушающий удар. Каждый раз, когда нежить попадает по существу с атакой, она наносит дополнительный урон некротической энергией, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум 1).

Уровень 10: Жатва нежити

Вы узнали больше тайн о тонкой грани между жизнью и смертью. Сразу после того как вы становитесь окровавленным, но не умираете мгновенно от полученного урона, вы реакцией привести одну нежить под вашим контролем, которое вы видите, к 0 хитам. После этого вы немедленно восстанавливаете количество хитов, равное вашему уровню волшебника.

Уровень 14: Повелитель смерти

Запутанные ритуалы в вашей книге заклинаний даруют вам власть над силами смерти. Пока вы держите книгу заклинаний, вы получаете следующие эффекты:

Поддержка нежити. Бонусным действием выберите любое количество нежити, которую вы создали или призвали заклинанием школы некромантии и которая находится в пределах 60 футов от вас. Каждое из выбранных существ получает временные хиты, равные вашему уровню волшебника. Существо не может получить временные хиты этим способом повторно в течение следующих 24 часов.

Уничтожение нежити. Когда хиты нежити, которое вы видите, снижаются до 0, вы можете заставить его взорваться с уроном некротической энергией. Бросьте количество к6, равное половине его неистраченных костей хитов (округляется вверх, минимум 1к6), и сложите результат. Каждое существо в пределах эманации с радиусом 10 футов, исходящей от нежити, совершает спасбросок Ловкости. При провале цель получает урон некротической энергией, равный полученной сумме, и не может использовать реакции до начала своего следующего хода. При успехе цель получает половину этого урона.

Если вы применяете это умение на нежити, которое вам не подконтрольно, то вы должны применить реакцию и потратить ячейку заклинания 5 уровня или выше.

Преобразователь (волшебник)

Трансформируйте энергию и материю

Вы изучаете заклинания, изменяющие энергию и материю. Для вас мир — не неизменный объект, а крайне пластичная субстанция. Ваша магия даёт вам инструменты, чтобы стать кузнецом реальности.

Одни преобразователи — изобретатели-шутники, другие же с мрачной серьёзностью стремятся к божественной силе творить и разрушать миры.

Примечание дизайна: обновление преобразователя

Вот основные изменения в этом подклассе по сравнению с его версией в UA Арканные подклассы:

- **Камень преобразования** теперь даёт владельцу владение спасбросками Телосложения в дополнение к другим эффектам. Камень теперь также можно применять, как заклинательную фокусировку.
- **Чудесное изменение** заменяет *Чудесное зачарование* и даёт эффекты для заклинания Смена обличья.
- **Могущественный камень** теперь предоставляет дополнительные опции для *Камень преобразования*.
- **Перевёртыш** возвращается и позволяет волшебнику изменять заклинание Полиморф, когда он накладывает его на самого себя.
- **Гений преобразования** теперь позволяет предотвратить разрушение камня, потратив ячейку заклинания.

Уровень 3: Мастер преобразования

Выберите 2 заклинания волшебника из школы преобразования, каждое из которых должно быть не выше 2 уровня, и добавьте их в вашу книгу заклинаний в дополнение к заклинаниям, полученным за 3 уровень волшебника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете доступ к ячейкам заклинаний нового уровня в этом классе, вы также можете добавить в вашу книгу заклинаний 1 заклинание волшебника из школы преобразования. Выбранное заклинание должно быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний.

Уровень 3: Камень преобразования

По завершении продолжительного отдыха вы можете создать камень преобразования, который существует, пока вы вновь не используете это умение. Камень является крошечным объектом, и вы можете применять его как заклинательную фокусировку волшебника.

Существо, держащее камень, получает владение спасбросками Телосложения и 1 из следующих эффектов (вы выбираете его при создании камня). Вы можете изменить выбранный эффект, когда накладываете заклинание школы преобразования ячейкой.

Тёмное зрение. Носитель получает тёмное зрение в пределах 60 фт. или увеличивает имеющееся тёмное зрение на 60 фт.

Скорость. Скорость носителя увеличивается на 10 фт.

Прочность. Носитель получает владение спасброском Телосложения.

Сопротивляемость. Носитель получает сопротивление к урону кислотой, холодом, огнём, излучением, ядом или звуком (вы выбираете каждый раз, когда выбираете этот эффект).

Уровень 3: Чудесное изменение

У вас всегда подготовлено заклинание Улучшение характеристики и вы можете наложить его один раз без траты ячейки заклинаний. Вы восстанавливаете это умение после завершения продолжительного отдыха.

Цели вашего заклинание Улучшение характеристики также получают преимущество на спасброски выбранной характеристику.

Уровень 3: Разделение преобразования

У вас всегда подготовлена заклинание Смена обличья и вы можете один раз накладывать его без траты ячейки заклинания. Вы восстанавливаете возможность накладывать его таким образом после завершения продолжительного отдыха.

Пока вы находитесь под действием заклинания Смена обличья, вы получаете дополнительные эффекты для каждой из его опций:

Водная адаптация. Под водой вы можете совершать действие рывок бонусным действием.

Изменение внешности. Вы совершаете проверки Харизмы (Обман) с преимуществом.

Естественное оружие. Урон от ваших новых выростов увеличивается до 2к6 урона того типа, который связан с этим выростом. Кроме того, вы совершаете спасброски Телосложения для поддержания концентрации с преимуществом.

Уровень 6: Усиленное преобразование

Когда вы накладываете заклинание школы преобразования, которое не наносит урон (например, Полёт или Магическое оружие) ячейкой заклинания, вы можете считать, что оно было наложено на 1 уровень выше, чем потраченная ячейка.

Вы можете применять это умение количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения после завершения продолжительного отдыха.

Уровень 10: Могущественный камень

Ваш *Камень преобразования* становится более универсальным. При его создании вы выбираете до 2 вариантов из списка. Каждый вариант, кроме *Сопротивляемости*, можно выбрать лишь 1 раз; если вы выбираете *Сопротивляемость* дважды, то необходимо указать разные типы урона. При наложении заклинания школы преобразования, расходуя ячейку, вы можете изменить 1 или 2 эффекта.

Кроме того, следующие эффекты теперь входят в число возможных эффектов *Камня преобразования*:

Могучее телосложение. Носитель совершает спасброски Силы с преимуществом. Также он считается на один размер больше при определении своей грузоподъёмности.

Чувство вибрации. Носитель получает чувство вибрации с радиусом 30 фт.

Уровень 10: Перевёртыш

У вас всегда подготовлено заклинание Полиморф и вы можете один раз накладывать его без траты ячейки заклинания. Вы восстанавливаете возможность накладывать его таким образом после завершения продолжительного отдыха.

Кроме того, когда вы накладываете это заклинание на себя, вы можете изменить его, чтобы получить следующие эффекты. Применив это умение, вы не можете сделать это снова, пока не завершите продолжительный отдых.

Параметры статблока. Вы сохраняете свою личность, воспоминания и способность говорить. Также вы сохраняете показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы; умения класса; языки и черты.

Преобразованные заклинания. Вы можете накладывать заклинания школы преобразования, находясь в превращении, кроме заклинаний, содержащих материальный компонент с указанной стоимостью или требующих расходования этого компонента.

Уровень 14: Гений преобразования

Пока у вас есть *Камень преобразования*, вы можете совершить действие магия, чтобы израсходовать запас магии преобразования, заключённый в нём, и выбрать один из следующих эффектов. После применения *Камня преобразования* таким образом он рассыпается в пыль. Вы можете предотвратить разрушение камня, потратив ячейку заклинания 5 уровня или выше частью действия магия, совершённого с помощью этого умения.

Великое преобразование. Вы можете преобразовать один немагический объект (не больше куба 10 фт. или 8 соединённых кубов по 5 фт.) в другой немагический объект схожего размера и массы в равной или меньшей стоимости. Чтобы преобразовать объект, вы должны потратить 10 минут, держа его в руках.

Панацея. Вы касаетесь существа частью этого действия магия, и цель восстанавливает количество хитов, равное половине её максимума хитов (округляя вниз). Цель излечивается от всех магических заражений, и все проклятья, действующие на неё, снимаются, включая настройку на проклятый предмет. Если цель находится под состояниями отравленный и/или окаменевший, то эти состояния заканчиваются.

Воскрешение. Вы накладываете заклинание Воскрешение без траты ячейки заклинания, используя камень вместо требуемых материальных компонентов.

Омоложение. Вы касаетесь одного согласного существа как часть этого действия Магии, и уровень его истощения, если он есть, становится равен 0. Кроме того, его внешний вид навсегда становится моложе на 3к10 лет, но не менее чем до возраста юности.